

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi bangsa untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang berperan sebagai generasi penerus yang akan memajukan bangsa Indonesia sehingga dapat bersaing di dalam negeri maupun di luar negeri. Tujuan utama dari pendidikan adalah untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas dapat mengembangkan potensi seseorang yang akan memasuki dunia kerja, baik potensi dalam hal pengetahuan maupun potensi keterampilan yang dimiliki oleh manusia. Hamalik (2011: 3), menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat.

Komponen yang terkait dengan pendidikan adalah guru dan kurikulum. Guru merupakan salah satu komponen yang berpengaruh dan memiliki peran penting serta merupakan kunci pokok bagi keberhasilan peningkatan mutu pendidikan. Kurikulum merupakan suatu pedoman yang berisi komponen-komponen seperti tujuan, isi, bahan, model, dan evaluasi kegiatan pendidikan yang direncanakan terlebih dahulu serta dilaksanakan. Kurikulum mempunyai peranan yang strategis dalam menentukan ketercapaian tujuan pendidikan. Kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum operasional yang berbasis kompetensi sebagai hasil refleksi, pemikiran, dan pengkajian yang mendalam dari kurikulum yang sebelumnya (Rusman 2016: 141).

Pada saat observasi di kelas IV pada tanggal 25 Oktober 2018, ada beberapa permasalahan saat proses pembelajaran di dalam kelas antara lain siswa kurang tertarik dengan pembelajaran karena siswa kurang termotivasi untuk belajar sehingga siswa kurang memperhatikan saat proses pembelajaran

berlangsung. Siswa kurang tekun dalam mengerjakan tugas, kurang semangat dalam belajar, siswa menyerah dengan soal-soal yang sulit, siswa kurang aktif, sebagian siswa berbicara dengan teman sebangku sehingga pembelajaran kurang efektif.

Berdasarkan data dokumentasi yang didapatkan dari nilai siswa bahwa hasil ulangan siswa kelas IV pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn di SD Negeri Mojomulyo Tambakromo masih tergolong rendah. Terdapat 58,6% siswa nilai ulangan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn masih dibawah standart ketuntasan yang diharapkan. Hal ini dapat terlihat dari hasil ulangan tema 1 subtema 1 kurang memuaskan. Diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada tahun 2018/2019 adalah 70. Siswa dikatakan mencapai KKM apabila nilainya 70 atau lebih. Data tersebut menjelaskan bahwa dari 29 siswa, terdapat 17 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM dan 12 siswa mendapatkan nilai di atas KKM (Lampiran 3).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD N Mojomulyo Tambakromo yang bernama Fifi, S.Pd pada tanggal 25 Oktober 2018 bahwa Kelas tidak hidup dan perlu diadakan permainan ,proses pembelajaran yang dilakukan guru kelas IV tidak menggunakan media pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu hanya menggunakan model *cooperative learning* Siswa akan bosan karena model yang digunakan hanya *cooperative learning*, hal ini akan mengakibatkan kegiatan proses pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal. Kurangnya minat belajar siswa, materi pembelajaran yang sulit, cara guru menerangkan yang terkesan membosankan sehingga banyak siswa yang bicara sendiri, melamun, mengantuk dan bermain sendiri. Siswa kurang diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya ataupun siswa kurang diberikan kesempatan secara aktif untuk bertukar pikiran dengan temannya sendiri dalam menemukan jawaban dari persoalan pada materi yang disampaikan. Hal tersebut tentu berdampak buruk terhadap hasil belajar siswa (Lampiran 4).

Berdasarkan permasalahan tersebut, agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn maka yang

dapat dilakukan oleh guru adalah memilih model yang tepat agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Salah satunya adalah menggunakan model *Teams Games Tournament*. Peneliti memilih model *Teams Games Tournament* yaitu agar siswa semangat dan tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran. Khususnya dalam muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn.

Teams Games Tournament adalah salah model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Shoimin, 2014:203). Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut 1) Penyajian kelas, 2) Belajar dalam kelompok, 3) Permainan, 4) Pertandingan atau lomba, 5) Penghargaan kelompok, setelah *turnament* atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran efektif salah satunya adalah Kotak dan Kartu misteri (*Kokami*) yang dapat mendukung pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan dan menyenangkan sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar dan hasil belajar siswa akan lebih baik. Kadir dalam jurnal Rusiana (2014: 184) Media Kotak dan Kartu misteri (*Kokami*) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media pembelajaran Kotak dan Kartu misteri (*Kokami*) diharapkan dapat hasil belajar siswa. Menggunakan model pembelajaran ini, siswa dituntut aktif secara individu maupun kelompok. Salah satu siswa perwakilan dari masing-masing kelompok maju untuk mengambil dan menjawab soal yang terdapat dalam kotak yang terdapat kartu misterius sehingga siswa dituntut untuk bertanggungjawab terhadap diri sendiri dan kelompok. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya aktif maupun pasif.

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* didukung oleh Laksmi Dara, A., dkk., Jurnal Tata Arta (2016) penelitian tentang peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Akuntansi Melalui Penerapan *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Kokami* di smk harapan menghasilkan bahwa ada motivasi dan prestasi belajar. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata motivasi belajar dari siklus I sebesar 68,01% menjadi 78,09% pada siklus II; 2) prestasi belajar akuntansi pada SK Mengelola Dokumen Transaksi. Peningkatan prestasi belajar akuntansi ranah kognitif meningkat pada siklus I dari 69,44% siswa yang mencapai nilai tuntas menjadi 80,56% siswa yang mencapai nilai tuntas pada siklus II. Simpulan penelitian ini adalah penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media kokami dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar akuntansi.

Peneliti mengambil tema 8 Daerah Tempat Tinggalku muatan Bahasa Indonesia dan PPkn. Kanzunnudin (2015: 1) menyatakan bahwa bahasa adalah sistem bunyi yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Rahayu (2015: 1) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang mempunyai peran yang sangat strategis dalam mempersiapkan warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan berkeadaban. Guru dalam proses pembelajaran harus mampu menguasai, mengelola, kegiatan belajar mengajar dengan menciptakan kondisi belajar secara efektif dan efisien, tetapi pada kenyataannya guru dan siswa masih kurang bisa melaksanakan pembelajaran dengan baik. Ini dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Kokami* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri Mojomulyo Tambakromo”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka disajikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Kokami* pada tema Daerah Tempat Tinggalku pada kelas IV SD Negeri Mojomulyo Tambakromo muatan Bahasa Indonesia dan PPKn Tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Kokami* pada tema Daerah Tempat Tinggalku pada kelas IV SD Negeri Mojomulyo Tambakromo muatan Bahasa Indonesia dan PPKn Tahun ajaran 2018/2019?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Kokami* pada tema Daerah Tempat Tinggalku pada kelas IV SD Negeri Mojomulyo Tambakromo muatan Bahasa Indonesia dan PPKn Tahun ajaran 2018/2019?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Meningkatkan keterampilan guru pada tema Daerah Tempat Tinggalku pada kelas IV SD Negeri Mojomulyo Tambakromo melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Kokami* muatan Bahasa Indonesia dan PPKn Tahun ajaran 2018/2019.
2. Meningkatkan aktivitas pembelajaran tema Daerah Tempat Tinggalku kelas IV SD Negeri Mojomulyo Tambakromo melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Kokami* muatan Bahasa Indonesia dan PPKn Tahun ajaran 2018/2019.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema Daerah Tempat Tinggalku kelas IV SD Negeri Mojomulyo Tambakromo melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Kokami* muatan Bahasa Indonesia dan PPKn Tahun ajaran 2018/2019.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu, manfaat teoretis dan praktis

1.4.1 Manfaat Teoretis

Adapun beberapa manfaat dari penelitian tindakan kelas ini secara teoretis yaitu sebagai berikut.

1. Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberi kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada umumnya.
2. Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan mampu menjadi landasan dalam pembelajaran tema Daerah Tempat Tinggalku supaya hasil pembelajaran siswa dapat berkembang.
3. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat kepada siswa. Manfaat yang dapat diperoleh siswa dari penelitian ini antara lain:

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Daerah Tempat Tinggalku.
- b. Meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi.
- c. Siswa semakin tertarik dalam proses pembelajaran tema Daerah Tempat Tinggalku.
- d. Meningkatkan kerjasama antar siswa dalam kelompok.

2. Bagi Guru

Peneliti ini diharapkan memberi manfaat bagi guru. Manfaat yang dapat diperoleh guru dari penelitian ini antara lain:

- a. Meningkatkan pengetahuan dan wawasan guru mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Kokami* pada tema Daerah Tempat Tinggalku.
- b. Memotivasi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi sekolah. Manfaat yang dapat diperoleh sekolah dari penelitian ini antara lain:

- a. hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan membantu pihak sekolah untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan dengan meningkatkan disiplin dan hasil belajar.

- b. Mengembangkan kreativitas guru dalam melakukan inovasi pembelajaran pada tema Daerah Tempat Tinggalku.

4. Bagi Peneliti

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi peneliti untuk meningkatkan keterampilannya dalam proses pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Kokami* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri Mojomulyo Tambakromo”, yang akan dilaksanakan di SD Negeri Mojomulyo Tambakromo kabupaten Pati. Pada semester 2 tahun ajaran 2018/2019 di kelas IV, dengan pembelajaran tema Daerah Tempat Tinggalku dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn adalah sebagai berikut.

1.5.1 Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

1.5.2 Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

- 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
- 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

PPKn

- 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.
- 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.
- 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

1.6 Definisi Operasional

Definisi Operasional dari “Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Kokami* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri Mojomulyo Tambakromo”, yang meliputi model pembelajaran *Teams Games Tournament*, media pembelajaran *kokami*, dan hasil belajar.

1.6.1 Hasil Belajar

Kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya yang memuat 3 aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, *analysis*, *synthesis*, dan menilai. Aspek afektif meliputi *receiving*, *responding*, *voluing*, *organization*, dan *characterzation*. Sedangkan aspek psikomotorik meliputi *intitatory*, *pre-reutine*, dan *rountinized*.

1.6.2 Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah segala aktivitas siswa dalam proses belajar dan pembelajaran yang bersifat fisik dan mental yang berupa pikiran dan perbuatan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Aktivitas siswa di dalam kelas maka guru dapat mengevaluasi pembelajaran yang ada di dalam kelas, misalnya siswa cenderung pasif maka guru bisa menganalisis dan mengevaluasi pembelajaran agar pertemuan selanjutnya siswa lebih aktif. Siswa yang aktif maka menunjukkan bahwa siswa tersebut mengikuti pelajaran dengan baik.

Komponen yang akan peneliti amati terhadap aktivitas belajar siswa yaitu, aktivitas berbicara, aktivitas mendengarkan, aktivitas diskusi dan aktivitas menyelesaikan soal.

1.6.3 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran yang dilakukan dengan cara diadakannya permainan atau *game* agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Model ini tujuannya untuk mendorong siswa untuk saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut 1) Penyajian kelas, 2) Belajar dalam kelompok, 3) Permainan, 4) Pertandingan atau lomba, 5) Penghargaan kelompok, setelah *turnament* atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

1.6.4 Media Permainan Kokami

Kokami (kotak dan kartu misterius) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Permainan *Kokami* ini berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa. Guru menyediakan sebuah kotak yang didalamnya berisi pesan-pesan dan pesan itu dapat berupa perintah, gambar, pertanyaan dan sanksi yang ditulis diatas potongan-potongan kertas yang dimasukkan kedalam amplop tertutup.



Sebuah kotak berukuran 30 x 20 x 15 cm, sebuah amplop ukuran 8 x 14 cm, dan kartu pesan berukuran 7,5 x 12,5 cm. *Kokami* dapat dibuat secara sederhana yang fungsinya sebagai wadah tempat amplop-amplop berisi kartu pesan. Sedangkan kartu pesan berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa. Diformulasikan dalam bentuk petunjuk, perintah, dan pertanyaan.

Aturan penerapan media pembelajaran *Kokami* sebagai berikut.

1. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
2. Setiap kelompok mendapatkan lembar skor masing-masing jika berhasil menjawab soal.
3. Setiap anggota kelompok berhak maju mengambil kartu.
4. Siswa yang telah mengambil kartu dalam kotak harus membacakan keras apa yang terdapat dalam kartu tersebut.
5. Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan soal dalam kartu.
6. Permainan ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan hadiah.

